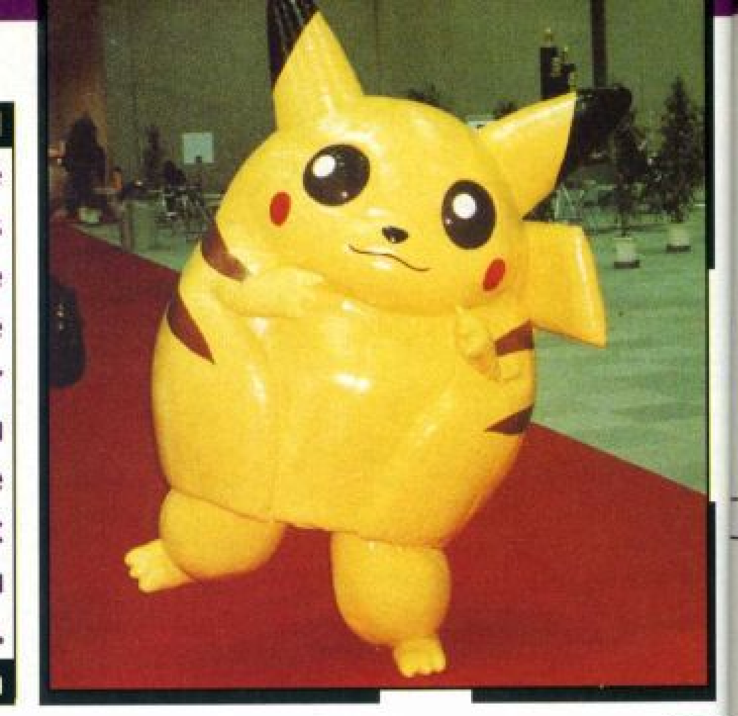


NINTENDO
スペースワールド
'97

Le Nintendo Space World est le salon qui présente chaque année les nouveautés pour la Game Boy, la N64, ou encore (ce qui reste de) la Super Famicom. Compte rendu de cet événement unique en son genre, qui s'est tenu à Tokyo à la fin du mois de novembre.

Par Banana San



NINTENDO S

UN SALON IMMENSE, REMPLI DE VIDE

Si le Nintendo Space World nous réservait quelques heureuses surprises, dont les excellents Zelda et Edge Snow Boarding, il était aussi la cause de beaucoup de déceptions et de frustrations de la part des possesseurs de N64. Il y avait effectivement quelques nouveautés, mais si l'on enlève les gadgets pour la Game Boy, les produits annoncés mais pas montrés, les produits retardés, on s'aperçoit que le bilan est plutôt triste ! Plus de deux ans après la sortie de la Nintendo 64 au Japon, le problème reste le même : les vraies nouveautés pour la console et les jeux réellement jouables ne sont pas légion. Décidément, mieux vaut être patient lorsque l'on veut jouer sur N64...

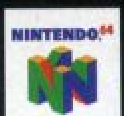
Un salon plutôt tranquille

La première chose qui vous frappe lorsque vous pénétrez dans le Nintendo Space World, c'est la grandeur du salon. Abrité dans un hall gigantesque, on salive à l'avance à l'idée des tonnes de merveilles que l'on est supposé trouver dans un lieu aussi imposant. Mais on réalise au bout du compte que malgré ces kilomètres carrés, il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent. Entre les allées larges de plusieurs mètres, les quelques jeux qui se battent en duel et qu'on installe sur des dizaines de télévisions pour donner l'impression de quantité, les espaces vides meublés de petites tables pour remplir et les stands géants aux trois-quarts vides... on avait presque l'impression qu'on aurait pu faire tenir le Nintendo Space World dans une cabine téléphonique ! On attendait les nouveaux titres de la part des grosses pointures, tels que Capcom, Namco ou Konami. Eh bien non !... Konami n'avait rien de nouveau à mon-

Beaucoup d'écrans affichant les mêmes jeux, et quasiment pas de nouveautés !

Comme Joypad vous l'avait annoncé le mois dernier, la stratégie 98 de Nintendo c'est Poke Mon à toutes les sauces ! Nintendo annonçait donc une série de titres (trois pour le moment) sur Nintendo 64, tous basés sur les monstres en question.





ZELDA OCARINA OF TIME

EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE	AVRIL 98 AU JAPON
DISPO EUROPE	FIN D'ANNEE 98

NINTENDO スペースワールド '97

Zelda était assurément l'un des deux meilleurs jeux présentés lors du Nintendo Space World. Comme nous vous l'avions annoncé, le développement des nouveaux jeux Poke Mon en a retardé la sortie. Il faudra donc attendre avril 98.



ZELDA : OCAR

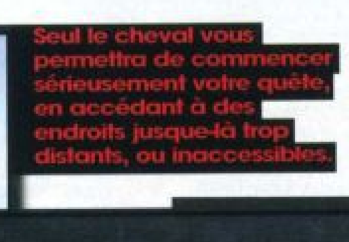
Ne boudons pas notre plaisir car le peu qui était montré du jeu est d'une qualité incroyable. Bien que réalisé sur une cartouche (pas de nouvelles de la version DD64...), il propose un monde gigantesque et des animations superbes. Par exemple, vous découvrez un coffre et demandez à Link de l'ouvrir : à ce moment-là démarre une animation où l'on voit Link ouvrir le coffre, basculer à moitié dedans (un elfe, ce n'est pas très grand) pour saisir l'objet, puis se redresser vers vous en élevant à bout de bras sa découverte. Autre exemple qui montre le souci du détail apporté à la réalisation du jeu : lorsque Link saute, la caméra change d'angle de vue automatiquement, venant se placer un peu plus haut, pour éviter que la tête de Link obscurcisse tout à coup la vue.

Gigantesque, mais vide

Même si la version-démo à laquelle on pouvait jouer sur le salon était très limitée, elle laissait penser que le monde de Zelda serait gigantesque. En contrepartie, il est un peu vide. Les textures des sols, rochers et autres sont réussies, mais il n'y a pas grand-chose par terre. On trouve bien une plante ou un ennemi à combattre de temps en temps, mais d'une façon générale on a un peu l'impression de parcourir une zone semi-désertique, comme si Wario avait fait précédemment un passage en B52 pour répandre du défoliant. Toutefois, le jeu semble posséder de très nombreux autres atouts.
Le temps est primordial dans Zelda. Tout d'abord, Link passe de l'état de jeune garçon à celui d'adolescent, et vice-versa, plusieurs fois dans le jeu. Les voyages dans le temps risquent donc d'être au programme. D'autre part, le soft prend en compte la durée d'une journée. Il est ainsi conseillé de visiter les lieux aussi bien de jour



Seul le cheval vous permettra de commencer sérieusement votre quête, en accédant à des endroits jusque-là trop distants, ou inaccessibles.









Zelda 64, c'est un peu l'événement de l'année 98.



Les discussions avec les habitants du monde de Zelda se déroulent sous la forme de dialogues dans des bulles très BD.



Des moyens de locomotion

Pour peu qu'il mette la main sur une selle, Link va pouvoir se servir d'un cheval. Les carottes qui s'affichent en haut de l'écran représentent une espèce de jauge de puissance de votre canasson. Grâce à lui, vous pouvez sauter des obstacles et augmenter votre périmètre d'exploration, en accédant à des sortes de warp-zones, qui vous permettront d'aller à des endroits jusqu'alors impossible à atteindre. Une fois sur le dos du quadrupède, vous pouvez le cravacher pour le faire avancer plus vite et vous servir de vos armes, comme par exemple de votre arc.

Zelda ne sortira qu'en avril 1998 au Japon

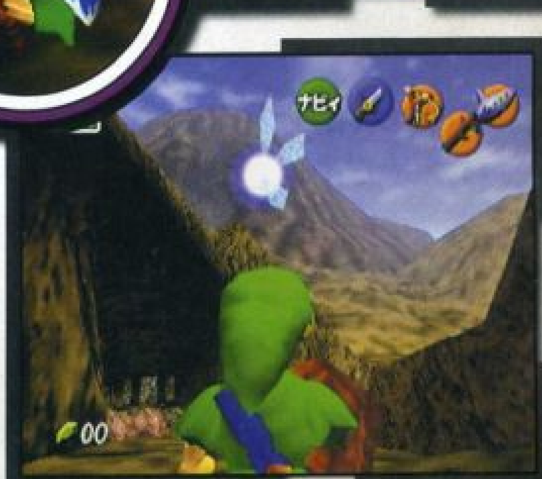
INA OF TIME

C'est le début de votre quête, et vous ne disposez pas encore de beaucoup d'items.

Les coffres ou les objets manipulables s'illuminent lorsqu'on se trouve devant eux.



Lorsque Link exécute une action spéciale (se battre, utiliser un item, monter à cheval...), le jeu passe alors en mode "Tchumoku" : deux bandes noires, en haut et en bas de l'écran donne l'impression qu'il s'agit d'un film diffusé au cinéma ! Ambiance Far West et John Wayne !





NINTENDO スペースワールド '97

ZELDA
OCARINA OF TIME



Vous pouvez même aller conter fleurettes aux elfettes...

Dans ce Real Time Movie, vous allez assister, impuissant, à l'enlèvement de la Princesse. Nintendo a utilisé la Motion Capture pour avoir des animations réalistes

Link n'est encore ici qu'un jeune garçon.



que de nuit : les personnes qu'on y rencontre et les découvertes qu'on y fait sont très différentes. Toute l'action se déroulera ainsi en temps réel !

Un nouveau scénario

Le scénario de la version N64 de Zelda reprend la trame de l'histoire originelle, mais en détaillant certains aspects ou endroits de l'univers de Hyrule, ou en ajoutant des informations sur les us et coutumes des habitants. Ainsi, on apprend que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les jeunes elfes reçoivent une fée de l'arbre de fées. Elle leur permet de ne pas se perdre dans la forêt-labyrinthe. A partir du moment où ils ont reçu celle-ci, les elfes peuvent se promener seuls, où bon leur semble. Link appartient à la famille des Kokiri (jeu de mot créé à partir de "Kikori", qui signifie "bûcheron" en japonais). Lorsque l'aventure va débuter, il va sauver l'arbre des fées qui est attaqué. Mais Link arrive un peu trop tard, et l'arbre se meurt. Avant de rendre son dernier souffle, il lui donne une fée, Navi, et lui dit dans un murmure qu'il ne faut surtout pas donner la Tri-Force à Gannondorf. Le dit Gannondorf va en plus enlever la Princesse, ce qui lui permet de se classer tout de suite en tête de la liste des sélectionnés pour le poste de super-méchant du jeu. A Link de partir rétablir la situation. Décidément, Nintendo aime le principe du "on prend les mêmes et on recommence". Mais l'originalité du fond ne fait peut-être pas tout, au pays du soleil levant?

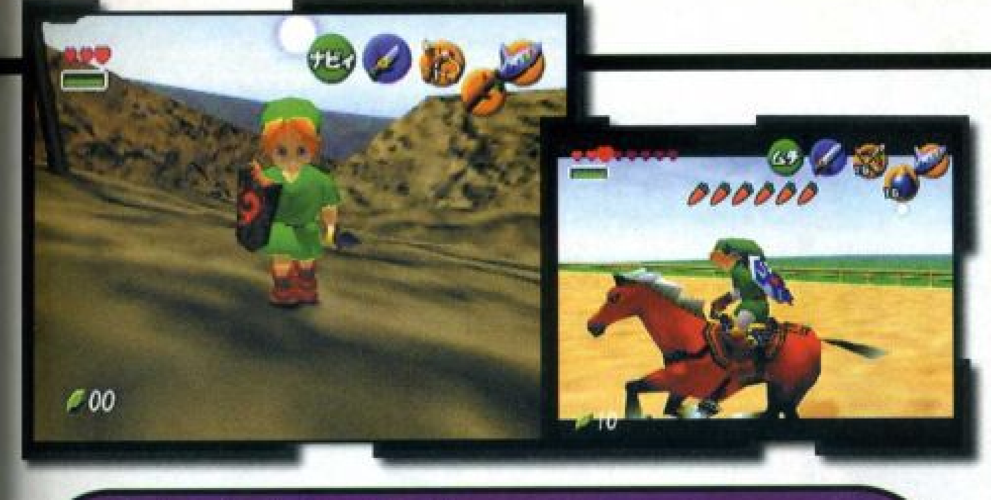
Banana San





BATAILLE !

Les combats se déroulent automatiquement. Pas de coups spéciaux ou de combos, il suffit de passer en mode combat (bouton A) pour que Link se saisisse de son épée et se munisse de son bouclier, de "locker" votre adversaire (Bouton Z), de vous dirigez dessus et d'appuyer sur le bouton action (B). Les combats sont assez simples, et il s'agit surtout de trouver la bonne distance : reculer quand votre adversaire se prépare à vous attaquer, et avancer pour être suffisamment près pour lui causer des dommages quand vous contre-attaquez. Un mode de combat identique à celui de la version 16 bits. Chez Nintendo, on aime faire simple.



Navi, une drôle de compagne

Votre fée Navi devient rouge lorsque vous vous trouvez en présence d'un ennemi. C'est bien pratique, et plus efficace qu'un radar dans un coin de l'écran (qu'on oublie de regarder une fois sur deux, spécialement dans les moments critiques !).



Malgré leur apparence, il semble bien que ce soient des amis.

Zelda 64 prend en compte l'alternance du jour et de la nuit !



Comme dans Super Mario 64, on peut visualiser la scène en choisissant l'angle de vue que l'on souhaite.



Des séquences cinématiques !

Ces dernières n'utilisent pas d'images de synthèse de la qualité graphique de celles qu'on trouve dans les intro des jeux basés sur CD-Rom (Saturn ou PlayStation). Il s'agit plutôt d'utiliser les décors et les personnages, tels qu'ils sont dans le jeu, dans des séquences qui se déroulent automatiquement (ce que Nintendo appelle des Real Time Movies).









Merci qui? Merci la Tri-Force ! C'est quand même plus confortable pour voyager que le cheval.



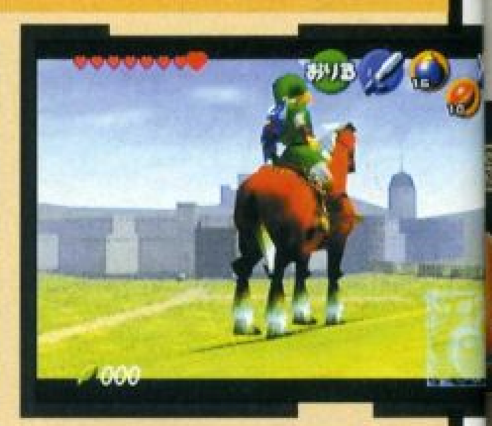




ZELDA OCARINA OF TIME

Les cartes dans Zelda

Le système d'auto-plan a été encore simplifié par rapport à la version Super Nintendo. Le plan des lieux traversés n'apparaît plus dans un écran secondaire. Désormais, il s'agit d'un mini-plan tout à fait compréhensible qui apparaît dans le bas, à droite, de l'écran. Pour peu que vous récupériez l'item Plan, vous pourrez connaître la totalité du plan des donjons dans lesquels vous pénétrez. Si vous ne le possédez pas, il n'indiquera que les endroits par lesquels vous êtes déjà passé.



L'auto-map fonctionne aussi quand vous êtes à cheval.

La priorité chez Nintendo reste Poke Mon



Link est poursuivi par un cheval mangeur de laitues. C'est vrai qu'avec votre dégaine, il y a de quoi flipper un peu...



Une fois dans les grottes qui font super peur, dirigez-vous à l'aide des flèches de direction!

On vous l'a déjà dit : Link possède des pouvoirs supérieurs à la moyenne. Regardez-le tout Schuss ! (Du combien?). Non, mais c'est vrai, c'est important la pointure des pieds. Au niveau de la stabilité, tu vois...